

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian dan Pembahasan maka disimpulkan beberapa hal mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” siswa kelas V disekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” meliputi: analisis kebutuhan, analisis program tentang “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” penentuan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dan Modul, pengembangan produk, tahap ujicoba produk dan produk final. Hasil ujicoba validasi ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” layak digunakan. Hasil validasi ahli media sebesar 85,93% termasuk kategori sangat layak dan hasil validasi ahli materi sebesar 75% termasuk kategori layak.
2. Efektivitas diperoleh dari implementasi produk media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” diperoleh hasil siswa. media pembelajaran video animasi tentang program “7 kebiasaan anak Indonesia hebat” pada *pretest* dan *posttest* uji skala terbatas di Sekolah Dasar Negeri 01 sungai ukoi hal ini dibuktikan pada uji hasil hipotesis bahwa nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$. menggunakan

media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” skala luas di Sekolah Dasar Bethel Sintang dengan hasil uji hipotesis $-19,99 < 0,05$. Sekolah Dasar Negeri 25 rajang begantung II Baning dengan hasil uji hipotesis $-45,44 < 0,05$, dan pada uji *effect size* dengan memperoleh nilai hasil uji *effect size* sebesar 0,6 media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” merupakan kategori cukup .

3. Kepraktisan produk diperoleh dari tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” untuk siswa kelas V layak digunakan dalam proses pembelajaran. uji skala terbatas diperoleh persentase sebesar 80,36% termasuk kategori baik. Skor tanggapan siswa pada uji skala luas diperoleh persentase sebesar 73,73% termasuk kategori baik. Skor tanggapan guru uji coba skala terbatas diperoleh persentase sebesar 78% termasuk kategori baik. Skor tanggapan guru uji coba skala luas 77% termasuk kategori baik.

B. Keterbatasan Produk

1. Media video animasi hanya tersedia dalam bentuk video , sehingga untuk penggunaan digital berbasis aplikasi atau daring.
2. Pembelajaran memerlukan waktu yang relatif lama, karena media berupa video animasi harus ditonton secara penuh agar pesan pembelajaran tersampaikan, sehingga durasi pembelajaran menjadi lebih panjang dibandingkan metode konvensional, Siswa juga memerlukan waktu tambahan

untuk memahami isi video, berdiskusi, atau mengerjakan latihan setelah menonton, Jika digunakan pada jam pelajaran yang terbatas, guru perlu mengatur strategi penggunaan agar materi tidak tertinggal dan tetap sesuai alokasi waktu kurikulum.

C. Implikasi

Media pembelajaran yang dikembangkan layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” belum ada di sekolah-sekolah tempat yang dilakukannya penelitian sehingga perlu adanya media pembelajaran ini untuk dikembangkan.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” yang telah dikembangkan untuk membantu dalam penyampaian program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)”, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri sehingga siswa dapat memahami program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)”

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Media pembelajaran video animasi ini perlu penelitian lanjutan dari mahasiswa maupun guru yang memiliki kompetensi dalam melakukan penelitian supaya media lebih memperdalam terhadap media pembelajaran.
- b. Dijadikan tambahan panduan dalam melakukan kajian R&D dikampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprizal, L., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary*, 153-166.
- Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Dewi, S. dan Utami, U. A. 2019. *Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (OMI) Tingkat Smp Tahun 2018*. Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika.
- Fina, E. 2022. *Pengembangan video animasi tentang program 7 kebiasaan anak Indonesia hebat Untuk Meningkatkan Pemahaman siswa Kelas IV SD Negeri Kota Sintang Tahun Ajaran 2021/2022*.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Isti, L. A., Agustiniingsih, & Wardoyo, A. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI SIFAT-SIFAT CAHAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 21-28.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI KARTUN. *Primary*, 316-326.
- Maulana, A. 2022. *Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa* . Jurnal Kualita Pendidikan, 3, 134.
- Nurchikmah., Siswanto., dan Ristanto. 2022. *Analisis Korelasi Kesadaran Metakognisi Dengan Hasil Belajar Siswa SMA*. 1, 135–136.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: Cv. Jejak Anggota IKAPI.
- Okpatrioka. 2023. *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya.
- Prastica, Y., Hidayat, T. M., Ghufrom, S. dan Akhwani. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Video animasi tentang program 7 kebiasaan anak Indonesia hebat Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal BASICEDU, 5.

- Putri, W. R., & Zainil, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Pada Materi Volume Bangun Ruang Berbatuan Software Powtoon Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9988-9998.
- Rizkiyah, L. Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SD. *PANCAR*, 346-351.
- Said, S. dkk. 2023. *Uji Validitas dan Reliabilitas: Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Matakuliah Accounting For Business atau Pengantar Akuntansi (Studi pada Mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Telkom Tahun Ajaran 2022/2023)*. Jurnal Publikasi Ilmu Ekonomi Dan Akuntanasi, 3, 255.
- Selis., Atameva, Tania., Teguh, R., Vicky, A. E., dan Ega, T. R. 2023. *Efektivitas Project Based Learning Dalam Kurikulum Merdeka Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023.
- Septiawan, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK SATU ATAP PONDOK KUBANG BENGKULU TENGAH. *E-Repository Perpustakaan*, 1-188.
- Sofiasyari, I., Amanaturrahmah, I. dan Yuliyanto, A. 2023. *Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Video animasi*. Jurnal Elementaria Edukasia, 6, 1796.
- Utami, R. P., & dkk. (2025). *Panduan Penerapan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat untuk Guru dan Satuan Pendidikan Pada Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Wardani, R. K. dan Syofyan, H. 2018. *Pengembangan Video animasi tentang program 7 kebiasaan anak Indonesia hebat*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(4), 371–381.